DÜNYA'YI KURTARMAK SİZİN ELİNİZDE

DÜŞMAN FÜZELERİ

Uzak bir gezegenin yöneticileri, Dünyamızdaki Bilgisayar Teknolojisinin hızlı gelişimi karşısında endişe duymaktadırlar. Bu nedenle, Dünyamızı yok etmek amacı ile uzaktan kumandalı füzelerle saldırıya geçerler.

Dünyamızın Güvenlik Konseyi ise, bu saldırıya karşı duracak beyin takımının başına sizi getiriyor!

Evet! Ne Reagan, ne Gorbaçov ne de Maradona! Dünyanın en meşhur ve saygı duyulacak insanı olma fırsatı elini ze geçti.

Hazır mısınız?

1. Üst lazerle ateşleme : 10 puan
2. Orta lazerle ateşleme: 20 puan
3. Alt lazerle ateşleme : 30 puan

Oyun, bir füze dünyamıza düştüğünde ya da bütün bombalar imha edildiğinde bitmektedir.

```
10 REM *** DUSMAN FUZELERI ***
20 REM
30 REM ME-TA AS.
40 REM
50 DIM A$(50)
55 ? CHR$(125)
56 POSITION 12,1:? "DUSMAN FUZELERI "
60 SETCOLOR 1,2,4:SETCOLOR 2,2,10:SETCOLOR 4,2,10:POKE 82,1
70 TRAP 70:POSITION 1,4:? "   ACIKLAMALAR (E/H)";:INPUT A$:IF A$<>"H" THEN 90
80 GOTO 300
90 A$=" KOTU BIR HUKUMDAR GEZEGENINIZE AYARLI":GOSUB 360
100 A$="UZAKDAN KUMANDALI BOMBALAR YOLLAMIS":GOSUB 360
110 A$=" ":GOSUB 360
120 A$="GOREVINIZ :":GOSUB 360
130 A$="   TUM BOMBALARI YOK ETMEK.":GOSUB 360
140 A$="BUNU BASARAMADIGINIZ TAKTIRDE, GEZEG":GOSUB 360
150 A$="GEZEGENINIZ TUTSAK DUSECEK !":GOSUB 360
160 A$=" ":GOSUB 360
170 A$="KONTROLLAR :":GOSUB 360
180 A$="  1. UST LAZERI ATESLEME":GOSUB 360
190 A$="  2. ORTA LAZERI ATESLEME":GOSUB 360
200 A$="  3. ALT LAZERI ATESLEME":GOSUB 360
210 A$=" ":GOSUB 360:A$="PUANLAMA":GOSUB 360
220 A$="UST LAZERLE VURDUGUNUZDA= 10 PUAN":GOSUB 360
230 A$="ORTA LAZERLE VURDUGUNUZDA=20 PUAN":GOSUB 360
240 A$="ALT LAZERLE VURDUGUNUZDA= 30 PUAN":GOSUB 360
250 A$="BOMBALARI SADECE TAM BIR LAZER DARBE-":GOSUB 360
260 A$="SIYLE YOK EDEBILIRSINIZ.":GOSUB 360:A$=" ":GOSUB 360
270 A$=" ":GOSUB 360:A$="  OYUN SU DURUMLARDA BITER:":GOSUB 360
280 A$="1. TUM BOMBALARI YOK ETTIGINIZDE":GOSUB 360
290 A$="2. BIR BOMBA GEZEGENINIZI YOKETTIGINDE":GOSUB 360
300 A$=" ":GOSUB 360:A$="DEVAM ETMEK ICIN ' RETURN 'E BASIN":GOSUB 360
310 POKE 764,255
320 IF PEEK(764)<>12 THEN 320
330 POKE 764,255:POKE 752,1
340 FOR G=0 TO 20:POSITION 0,G:? ""
350 GOTO 370
360 FOR S=1 TO LEN(A$):FOR Q=1 TO 12:NEXT Q:SOUND 1,120,10,12:? A$(S,S);:SOUND 1
,0,0,0:NEXT S:? :RETURN
370 REM SET UP PLANET
380 GRAPHICS 7:SETCOLOR 2,12,4:SETCOLOR 4,7,0:SETCOLOR 1,13,12
390 COLOR 3:FOR L=0 TO 159 STEP 2
400 Q=INT(RND(0)*7)+1
410 PLOT L,79:DRAWTO L,(79-Q)
420 PLOT L+1,79:DRAWTO L+1,(79-Q):NEXT L
430 SETCOLOR 0,1,8:COLOR 1
440 PLOT 2,0:DRAWTO 2,79
450 PLOT 3,10:PLOT 3,11:PLOT 4,11:PLOT 4,12:PLOT 5,12:PLOT 4,13:PLOT 3,13:PLOT 3,14
460 PLOT 3,30:PLOT 3,31:PLOT 4,31:PLOT 4,32:PLOT 5,32:PLOT 4,33:PLOT 3,33:PLOT 3,34
470 PLOT 3,50:PLOT 3,51:PLOT 4,51:PLOT 4,52:PLOT 5,52:PLOT 4,53:PLOT 3,53:PLOT 3,54
```

```
480 POKE 752,1:FOR L=1 TO 12:? " HAZIR OLUN!":SOUND 1,120,10,14:FOR J=1 TO 20:NE
XT J
490 ? "  HAZIR OLUN!":SOUND 1,70,10,14:FOR J=1 TO 20:NEXT J
500 NEXT L
510 ? "  BASLA..BASLA!!!"
520 FOR L=1 TO 3:FOR Q=1 TO 80 STEP 10:SOUND 1,Q*L,10,L+12:A=A+1
530 NEXT Q:NEXT L
540 ? " ":SOUND 1,0,0,0:S=0
550 REM MAIN PROGRAM LOOP
560 FOR OU=1 TO 10
570 R=80
580 FOR K=2 TO 76 STEP 5
590 POKE 656,2:? "PUAN:";S;"  BOMBA NO.";OU
600 SOUND 1,RND(0)*8,120,7
610 W=INT(RND(0)*4)-2:Q=(RND(0)*5)-2:K=K+W:R=R+Q
620 IF R>154 THEN R=154
630 IF R<4 THEN R=4
640 COLOR 1:GOSUB 770
650 P=PEEK(764):IF P=31 THEN E=10:KK=KK+1:GOSUB 800:POKE 764,255
660 IF P=30 THEN KK=KK+1:E=20:GOSUB 840:POKE 764,255
670 IF P=25 THEN KK=KK+1:E=30:GOSUB 880:POKE 764,255
680 COLOR 0:GOSUB 770
690 NEXT K
700 COLOR 1:GOSUB 770:FOR L=1 TO 50
710 A=INT(RND(0)*3)+1:COLOR A:PLOT R,K:DRAWTO RND(0)*159,RND(0)*79:SOUND 1,RND(0
)*90,120,15:NEXT L:SOUND 1,0,0,0
720 GRAPHICS 0:? "KAYBETTINIZ:..."
730 ? :? "PUANINIZ: ";S
740 ? :? "GEZEGENINIZ HAIN"
750 ? "HUKUMDARIN ELINE DUSTU !"
760 ? :? :GOTO 1080
770 PLOT R+1,K+1:DRAWTO R+6,K+1:PLOT R,K+2:PLOT R+1,K+2:PLOT R+3,K+2
780 PLOT R+4,K+2:PLOT R+6,K+2:PLOT R+7,K+2:PLOT R+1,K+3:DRAWTO R+6,K+3
790 RETURN
800 COLOR 2:PLOT 6,12:DRAWTO R+5,12:COLOR 0:PLOT 6,12:DRAWTO 159,12:FOR L=1 TO 2
55 STEP 30:SOUND 1,L,10,15:NEXT L
810 IF K>=9 AND K<=11 THEN 920
820 SOUND 1,0,0,0
830 RETURN
840 COLOR 2:PLOT 6,32:DRAWTO R+5,32:COLOR 0:PLOT 6,32:DRAWTO 159,32:FOR L=255 TO
 1 STEP -30:SOUND 1,L,10,15:NEXT L
850 IF K>=29 AND K<=31 THEN 920
860 SOUND 1,3,0,0
870 RETURN
880 COLOR 2:PLOT 6,52:DRAWTO R+5,52:COLOR 0:PLOT 6,52:DRAWTO 159,52:FOR L=155 TO
 355 STEP 30:SOUND 1,L,10,15:NEXT L
890 IF K>=49 AND K<=51 THEN 920
900 SOUND 1,0,0,0
910 RETURN
920 REM EXPLOSION!
930 POP :POKE 764,255
940 FOR N=1 TO 10
950 Q=(RND(0)*12)-5:W=(RND(0)*12)-5
960 COLOR INT(RND(0)*3)+1
970 PLOT R+3,K+3:DRAWTO R+Q,K+W:SOUND 1,RND(0)*90,120,15:NEXT N
980 COLOR 0
990 FOR L=R-7 TO R+7:PLOT L,K-7:DRAWTO L,K+7:NEXT L:S=S+E:SOUND 1,0,0,0
1000 E=0
1010 NEXT OU
1020 FOR G=1 TO 3:FOR J=1 TO 255 STEP 4:SOUND 1,J,10,15:NEXT J:NEXT G
1030 SOUND 1,0,0,0
1040 GRAPHICS 0:? :? "BASARDINIZ !!!"
1050 ? :? "TUM BOMBALARI YOK ETTINIZ!"
1060 ? :? "CEPHANENIZDEN ";KK;" ATIS KULLANDINIZ"
1070 ? :? "BU SIZE TAM ";S-(KK*2);" PUAN KAZANDIRIR"
1080 ? :? "BASKA OYUN ";:TRAP 1080:INPUT A$
1090 IF A$(1,1)="E" THEN RUN
1100 ? :? :? "OYUN ICIN TESEKKURLER":? :? :END
```

ÇOK ENTERESAN BİR OYUN

Horace, sevimli bir et oburudur. Çok acıktığı bir öğleden sonra yiyecek birşeyler aramaya çıkar. Ancak şansı hiç yaver gitmez. Son çare olarak canavarın korku veren inine girmeyi planlar.

Nitekim, yerler canavarın verdiği ziyafetten arta kalan kırıntılarla doludur. Açlığın verdiği heyecanla kırıntıları yerken canavarları unutur.

Bir yandan kırıntıları ağzına atmaya çalışan, diğer yandan da canavarlara yakalanmamaya çalışan Horace'a bakalım yardım edebilecek misiniz?

Maze Munch, sizin reflekslerinizi kuvvetlendirmek amacı ile hazırlanmış bir oyun. İlk bölümde ekrana üç tane dev çıkar ve bölümler ilerledikçe durum zorlaşır.

Programcıları ilgilendiren pekçok yönü bulunduğu için komplex bir oyun diye niteleyebileceğimiz bu oyunu beğeneceğinize eminiz.

```
10 REM * MAZE MUNCH *
40 GOSUB 9000:REM INITIALISE
50 GOSUB 8500:REM INSTRUCTIONS
100 GOSUB 4000:REM SCORE TABLE
150 GOSUB 5000:REM DRAW MAZE
160 GOSUB 6000:REM START
200 GOSUB 1000:REM MOVE MAN
220 GOSUB 1500:REM MOVE GHOSTS
300 IF OK AND DOTS THEN 200
310 IF OK THEN GOSUB 7500
320 IF  NOT OK THEN GOSUB 7000
330 IF LIVES THEN 150
350 GOSUB 4500:REM HI SCORE
400 GOTO 100:REM ANOTHER GAME
500 END
1000 REM ------ MOVE MAN --------
1060 S=STICK(0):I=X-(S=11)+(S=7):J=Y-(S=14)+(S=13)
1061 IF I<0 THEN I=I+20
1062 IF I>19 THEN I=I-20
1065 IF A(I,J)=4 THEN Z=USR(1536):DOTS=DOTS-1:SOUND 0,60,10,8
1070 IF A(I,J)<>3 THEN Z=USR(1604,X,Y,0,I,J,2):X=I:Y=J:A(X,Y)=0
1080 IF (X=C AND Y=D) OR (X=E AND Y=F) OR (XG AND Y=H) THEN OK=0
1100 SOUND 0,0,0,0
1200 RETURN
1500 REM ------MOVE GHOSTS--------
1550 IF PEEK(53770)>L THEN SOUND 1,0,0,0:GOTO 1620
1560 I=C+(X>C):IF A(I,D)=3 THEN I=C
1580 J=D+(Y>D):IF A(I,J)=3 THEN J=D
1590 Z=USR(1604,C,D,A(C,D),I,J,1):C=I:D=J:SOUND 1,121,10,4
1600 IF X=C AND Y=D THEN OK=0
1610 RETURN
1620 IF PEEK(53770)>L THEN SOUND 2,0,0,0:GOTO 1700
1630 I=E+(X>E):IF A(I,F)=3 THEN I=E
1640 J=F+(Y>F)-(Y<F):IF A(AI,J)=3 THEN J=F
1650 Z=USR(1604,E,F,A(E,F),I,J,1):E=I:F=J:SOUND 2,162,10,4
1660 IF X=E AND Y=F THEN OK=0
1670 RETURN
1700 IF PEEK(53770)>L THEN SOUND 3,0,0,0:RETURN
1710 I=G+(X>G)-(X<G):IF A(I,H)=3 THEN I=G
1720 J=H+(Y>H)-(Y<H):IF A(I,J)=3 THEN J=H
1730 Z=USR(1604,G,H,A(G,H),I,J,1):G=I:H=J:SOUND 3,193,10,4
1740 IF X=G AND Y=H THEN OK=0
1800 RETURN
4000 REM ----SCORE TABLE----
4010 GRAPHICS 2:SETCOLOR 2,0,0:POKE 755,0
4020 X=1+PEEK(88)+256*PEEK(89):Y=1
4030 MAZE$=" HIGH SCORES"
4032 FOR I=1 TO 12
4034 POKE X+I,ASC(MAZE$(I,I))+32
4036 NEXT I
4040 X=X+20
4050 FOR I=1 TO 5
4055 POKE (20*I+X),I+16+192
4060 FOR J=2 TO 11
4070 POKE (20*I+J+X),ASC(NAME$(Y,Y))-32
4075 Y=Y+1
4080 NEXT J
4082 T$=STR$(HI(I))
4084 FOR J=1 TO LEN(T$)
4086 POKE (20*I+13+J+X),ASC(T$(J,J))-32+192
4088 NEXT J
4090 NEXT I
4100 ? " PRESS FIRE BUTTON"
4200 GOSUB 8000
4210 L=50:LIVES=3:SCREEN=1:POKE 1602,0:POKE 1603,3
4300 RETURN
4500 REM -----HIGH SCORES-----
4505 FOR I=0 TO 3:SOUND I,0,0,0:NEXT I
```

```
4510 X=PEEK(40811)-16+10*(PEEK(40810)-16)+100*(PEEK(40809)-16)+1000*(PEEK(40808)
-16)
4520 IF X<HI(5) THEN RETURN
4530 GRAPHICS 0:SETCOLOR 2,0,0
4540 ? :? "WELL DONE,YOU'RE IN":? :? "THE HIGH SCORE TABLE."
4550 ? :? :? "WHAT IS YOUR NAME ";
4560 INPUT T$
4565 IF LEN(T$)<10 THEN T$(LEN(T$)+1)="          ":REM 10 SPACES
4570 HI(5)=X:NAME$(41)=T$
4600 FOR I=5 TO 2 STEP -1
4610 IF HI(I)<HI(I-1) THEN 4650
4620 T$=NAME$(I*10-9,I*10):NAME$(I*10-9,I*10)=NAME$(I*10-19,I*10-10)
4630 NAME$(I*10-19,I*10-10)=T$
4640 X=HI(I):HI(I)=HI(I-1):HI(I-1)=X
4650 NEXT I
4800 RETURN
5000 REM -----DRAW MAZE-----
5005 FOR I=0 TO 3:SOUND I,0,0,0:NEXT I
5008 FOR I=0 TO 100:NEXT I
5010 R=PEEK(53770)
5015 IF R<50 THEN GRAPHICS 7:SETCOLOR 0,3,6:SETCOLOR 1,13,12:SETCOLOR 2,7,6
5020 IF R>49 AND R<100 THEN GRAPHICS 7:SETCOLOR 0,3,6:SETCOLOR 1,13,12:SETCOLOR
0,3,6:SETCOLOR 1,13,12:SETCOLOR 2,0,6
5030 IF R>149 AND R<200 THEN GRAPHICS 7:SETCOLOR 0,8,6:SETCOLOR 1,13,12:SETCOLOR
 2,3,4
5035 IF R>199 THEN GRAPHICS 7:SETCOLOR 0,8,6:SETCOLOR 1,13,12:SETCOLOR 2,10,4
5040 POKE 755,0:RESTORE 5200
5050 FOR J=0 TO 14
5060 READ MAZE$
5070 FOR I=0 TO 19
5080 IF MAZE$(I+1,I+1)="*" THEN K=3:A(I,J)=3
5090 IF MAZE$(I+1,I+1)=" " THEN K=0
5110 IF MAZE$(I+1,I+1)="." THEN K=4:A(I,J)=4
5120 Z=USR(1604,I,J,0,I,J,K)
5150 NEXT I
5160 NEXT J
5200 DATA ********************
5210 DATA *........**........*
5220 DATA *.******.**.******.*
5230 DATA *.*    *....*    *.*
5240 DATA *.******.**.******.*
5250 DATA *........**........*
5260 DATA **.***.******.***.**
5270 DATA ...* *........* *...
5280 DATA **.***.******.***.**
5290 DATA *........**........*
5300 DATA *.******.**.******.*
5310 DATA *.*    *....*    *.*
5320 DATA *.******.**.******.*
5340 DATA *........**........*
5350 DATA ********************
5400 DATA RETURN
6000 REM ------- START--------
6010 C=18:D=1
6020 E=18:F=13
6030 G=1:H=13
6040 Z=USR(1604,C,D,1,C,D,1)
6050 Z=USR(1604,C,F,1,E,F,1)
6060 Z=USR(1604,G,H,1,G,H,1)
6070 X=1:Y=1:A(1,1)=0
6080 Z=USR(1604,X,Y,2,X,Y,2)
6100 ? "SCORE:
6120 ? :? "SCREEN:";SCREEN;"
6150 OK=1:DOTS=-113
6200 RETURN
7000 REM ----- CAUGHT ------
7010 LIVES=LIVES-1
7020 Z=USR(1604,X,Y,1,X,Y,1)
```

```
HIGH:";HI(1)
          LIVES:";LIVES;
```

```
7030 SOUND 1,0,0,0:SOUND 2,0,0,0:SOUND 3,0,0,0
7040 FOR I=100 TO 255 STEP 2
7050 SOUND 0,I,10,4:SOUND 1,I/2,10,3:SOUND 2,I/4,10,2:SOUND 3,300-I,10,1
7060 NEXT I
7200 RETURN
7500 REM -------- CLEARED MAZE -------
7510 FOR I=0 TO 200:NEXT I
7520 SCREEN=SCREEN+1:L=L+20
7600 RETURN
8000 REM ------- TUNE --------
8040 J=1:SOUND 2,193,10,3
8050 RESTORE P(J):SOUND 1,C(J),10,4:IF J=9 THEN J=0
8070 READ I:IF I=0 THEN J=J+1:GOTO 8050
8080 SOUND 0,I,10,10
8100 IF PEEK(20)<6 THEN 8100
8110 POKE 20,0:IF STRIG(0) THEN 8070
8120 RETURN
8200 DATA 85,96,76,96,64,76,96,64,76,96,64,76,0
8220 DATA 64,72,57,72,53,72,47,57,72,47,57,72,47,57,0
8240 DATA 64,57,72,64,76,72,85,76,96,85,96,102,114,128,144,153,173,193,173,153,1
44,128,114,102,0
8500 REM ------- INSTRUCTIONS --------
8510 GRAPHICS 2:POKE 755,0
8515 SETCOLOR 2,8,0:SETCOLOR 4,8,0
8520 MAZE$="MAZE MUNCH"
8530 X=64+PEEK(88)+256*PEEK(89)
8540 FOR I=1 TO 10
8550 POKE X+I,ASC(MAZE$(I,I))-32
8560 NEXT I
8565 ? "       ATARI USER"
8570 ? :? :? "   PRESS FIRE BUTTON";
8575 GOSUB 8000
8580 GRAPHICS 0:SETCOLOR 2,8,0:SETCOLOR 4,8,6:POKE 755,0
8585 POSITION 9,2:? "MAZE MUNCH"
8590 ? :? :? "HUNGRY HORACE HAS ENTERED THE MAZE  MONSTER'S DEN IN SEARCHOF MUNC
HY"
8600 ? "MORSELS LEFT AFTER THE GREAT FEAST."
8610 ? :? "THESE TASSTY TITBITS ARE A DINERZ'S DELIGHT AND SOUGHT BY ALL THE BLO
B CREATURES."
8620 ? :? "CAN YOU HELP HORACE COLLECTTHESE CRUMBS? BE CAREFUL THOUGH,THE MAZE"
8630 ? "MONSTERS WILL MAKE A MEMAL OF YOU IF THEY CATCH YOU!"
8640 ? :? :? :? "PRESS FIRE BUTTON..."
8700 GOSUB 8000
8800 RETURN
9000 REM ------- INITIALISE-------
9005 POKE 755,0
9006 RESTORE 9800:FOR I=0 TO 187:READ J:POKE 1536+I,J:NEXT I
9010 RESTORE 9080
9020 DIM MAZE$(20),A(19,19),P(9),C(9),NAME$(50),HI(5),T$(10)
9025 FOR I=1 TO 5:NAME$(I*10-9,I*10)="ATARI USER":HI(I)=600-100*I:NEXT I
9040 FOR I=1 TO 9:READ J:P(I)=J:READ J:C(I)=J:NEXT I
9080 DATA 8200,173,8200,173,8220,230,8220,230,8200,173,8200,173,8220,230,8220,23
0,8240,128
9090 FOR I=0 TO 49
9094 READ J:POKE 1724+I,J
9096 NEXT I
9100 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
9110 DATA 5,80,25,100,23,212,31,244,18,132
9120 DATA 10,160,38,152,42,168,43,232,10,160
9130 DATA 255,255,192,3,197,83,192,3,255,255
9140 DATA 0,0,0,0,2,64,0,0,0,0
9200 RETURN
9300 DATA 255,63,255,63,0,0,21,85,21,85
9310 DATA 15,255,63,253,255,245,85,84,85,80
9800 DATA 104,248,24,173,67,6,105,5,141,67,6,173,66,6,105,0,141,66,6,216
9810 DATA 74,74,74,74,24,105,16,141,104,159,173,66,6,41,15,24,105,16,141,105
9820 DATA 159,173,67,6,74,74,74,74,24,105,16,141,106,159,173,67,6,41,15,24
```

```
9830 DATA 105,16,141,107,159,96,66,67,104,104,104,133,212,104,104,133,213,104,10
4,32
9840 DATA 92,6,104,104,133,212,104,104,133,213,104,104,24,240,8,170,169,0,105,10
9850 DATA 202,208,251,105,188,133,214,169,6,133,215,166,212,164,213,165,88,133,2
12,165
9860 DATA 89,133,213,152,240,15,165,212,105,200,133,212,165,213,105,0,133,213,13
6,208
9870 DATA 241,138,10,101,212,133,212,165,213,105,0,133,213,162,5,160,0,177,214,1
45
9880 DATA 212,200,177,214,145,212,230,214,230,214,136,165,212,24,105,40,133,212,
165,213
9890 DATA 105,0,133,213,202,208,226,96
```

İNTEGRAL ALMA

Bu program integral almaya yarar. 105 deyimi değiştirilerek, değişik fonksiyonların integrali alınabilir. Bu satırın genel yazılımı şöyle olmalıdır:

TOP = TOP + F(x) + 4*F(x + H) + F(x + H2)

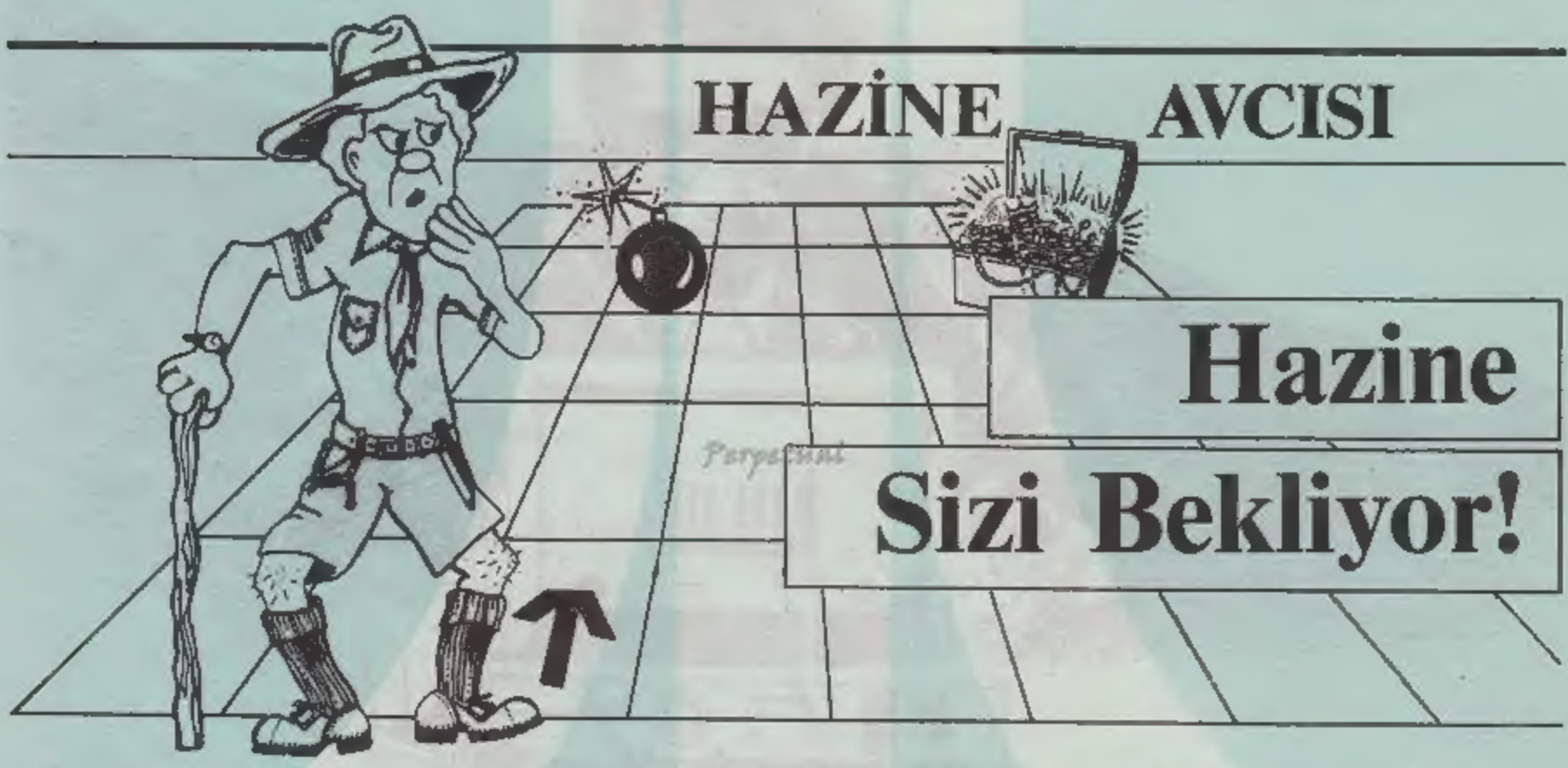
Bölge sayısını arttırarak, kesin sonuca yaklaşılabilir. Ama bu kez de işlem sayısı artacağından, çalışma süresi artacaktır. Sonucu daha uzun sürede verecektir. (NAR: Bölge sayısıdır.)

} işareti için, ESC/SHIFT + CLEAR'a basın.

Programdaki fonksiyon: X ^ 2*EXP(—X ^ 3)

```
5 DIM A(9),B(9),NAR(9)
10 REM SIMPSON YONTEMI ILE INTEGRASYON
15 ? "}INTEGRAL SINIRLARINI GIRIN"
20 INPUT A,B
21 ? "}INTEGRASYON SINIRLARI":?
22 ? "A=";A
23 ? "B=";B
```

```
30 ? "BOLGE SAYISINI GIRIN";
40 INPUT NAR
45 IF NAR=0 THEN 200
50 H=(B-A)/NAR
60 H2=2*H
70 X=A
80 N=NAR/2
90 TOP=0
100 FOR I=1 TO N
105 TOP=TOP+X^2*EXP(-X^3)+4*(X+H)^2*EXP(-(X+H)^3)+(X+H2)^2*EXP(-(X+H2)^3)
110 X=X+H2
120 NEXT I
130 TOP=H/3*TOP
150 ? :?
170 ? "PARCA=";NAR
180 ? "INTEGRAL=";TOP:? :?
190 GOTO 30
200 END
```



Bir mantık oyunu ile karşı karşıyasınız. Amaç kareler içinde saklı bulunan hazineyi mümkün olan en kısa zamanda bulmaktır.

Oyun joystick ile kontrol edilir ve joystick sayesinde hareket eden adamın, oyun sahasında hazineyi aramasına imkan verilir. Karelerin içinde ne olduğu ateş düğmesine basılarak kontrol edilir.

a) Hiçbirşey, b) İpucu, c) Numara, d) Bomba, e) Hazine.

Oklar size bulunduğunuz yerden, hazinenin hangi yönde olduğunu gösterir. Numaralar ise hazinenin sizden kaç kolon ya da sıra ilerde olduğunu gösterir. Bombaya denk geldiğinizde, hazinenin yeri değişeceğinden, tüm ipuçlarınız da işe yaramayacaktır.

```
0 REM HAZINE AVCISI
5 DIM S(18,20):HIGH=999
10 GRAPHICS 1+16:DL=PEEK(560)+PEEK(561)*256:POKE DL+3,71
20 POSITION 0,0:? #6;"+ HAZINE AVCISI +"
25 SETCOLOR 2,11,6:SETCOLOR 0,15,10:SETCOLOR 1,9,8:SETCOLOR 3,3,10
30 FOR I=1 TO 20:? #6;" !!!!!!!!!!!!!!!!!!!":NEXT I:REM All !
35 ? #6:? #6;" ATARI "
40 GOSUB 1000
50 GOSUB 2000
60 POSITION 0,22:? #6;" DENEME ";SCORE;""
100 S=STICK(0):DX=0:DY=0:IF STRIG(0)=0 THEN GOSUB 500
105 IF S=15 THEN 100
107 SOUND 0,200,8,10:FOR J=1 TO 20:NEXT J:SOUND 0,0,0,0
```

```
110 IF S=5 OR S=10 OR S=14 THEN DY=-1:MAN=138
120 IF S=5 OR S=9 OR S=13 THEN DY=1:MAN=138
130 IF S<8 THEN DX=1:MAN=137
140 IF S>8 AND S<12 THEN DX=-1:MAN=136
150 X1=X+DX:IF X1=0 OR X1=19 THEN X1=X
160 Y1=Y+DY:IF Y1=0 OR Y1=21 THEN Y1=Y
170 POSITION X,Y:? #6;CHR$(OLD):LOCATE X1,Y1,OLD:POSITION X1,Y1:? #6;CHR$(MAN)
190 X=X1:Y=Y1:GOTO 100
500 REM SEARCH SQUARE
505 SCORE=SCORE+1:POSITION 9,22:? #6;SCORE
510 POSITION X,Y:GOTO 520+S(X,Y)*10
520 ? #6;" "
530 IF ABS(TX-X)>3 OR ABS(TY-Y)>3 THEN ? #6;"X":GOTO 580
535 IF RND(0)<0.5 THEN ? #6;ABS(TX-X):GOTO 580
539 ? #6;ABS(TY-Y):GOTO 580
540 IF RND(0)<0.5 AND TY<>Y THEN 545
541 IF TX=X THEN 545
542 IF TX<X THEN ? #6;CHR$(133)
543 IF TX>X THEN ? #6;CHR$(134)
544 GOTO 580
545 IF TY<Y THEN ? #6;CHR$(131)
546 IF TY>Y THEN ? #6;CHR$(132)
549 GOTO 580
550 IF RND(0)>0.2 THEN 540
555 GOTO 600
560 ? #6;"+"
569 GOTO 800
570 GOTO 600
580 FOR I=255 TO 30 STEP -5:SOUND 0,I,10,10:NEXT I:SOUND 0,0,0,0
585 RETURN
600 REM BOMB
610 POSITION X,Y:? #6;CHR$(140)
620 POSITION 0,21:? #6;"HAZINE YERI DEGISTI"
630 GOSUB 3000
640 POSITION X,Y:? #6;CHR$(141)
650 GOSUB 3000
660 POSITION X,Y:? #6;CHR$(142)
670 GOSUB 3000
680 POSITION X,Y:? #6;" "
690 IF STICK(0)=15 THEN 690
695 S(TX,TY)=0:POSITION 0,21:? #6;"                    "
696 TX=INT(RND(0)*18+1):TY=INT(RND(0)*20+1):IF S(TX,TY)=3 THEN 696
697 S(TX,TY)=4
699 RETURN
800 REM HAZINE BULUNDU
810 POSITION 0,21:? #6;"HAZINE BULUNDU":? #6:? #6;"onceki rekor  ";HIGH
820 IF SCORE<HIGH THEN HIGH=SCORE
830 RESTORE 900
840 READ A,B,J:IF A=-1 THEN 860
850 SOUND 0,A,10,10:SOUND 1,B,10,8:FOR I=1 TO J*20:NEXT I:SOUND 0,0,0,0:SOUND 1,
0,0,0:GOTO 840
860 IF STRIG(0)=1 THEN 860
868 IF STRIG(0)=1 THEN 860
870 GOTO 10
900 DATA 121,193,2,60,182,4,60,144,4,68,121,2,76,121,4,81,121,4,91,182,4,91,144,
6,91,0,3,102,0,1,91,144,4
901 DATA 121,144,4,102,144,2,91,144,4,91,144,14,0,204,2,91,182,2
902 DATA 60,182,4,60,144,4,68,121,2,76,121,4,81,121,4,91,182,4,91,144,6,91,8,3,1
02,0,1,91,144,4
903 DATA 121,144,4,102,144,2,91,144,4,91,144,14,0,204,2,91,182,2
904 DATA 60,243,4,60,136,4,60,96,4,60,96,4,0,136,2,68,136,4,76,153,2,68,108,2,76
,108,4,121,0,2
905 DATA 60,136,3,60,136,1,60,153,4,68,153,2,76,153,4,91,144,18
906 DATA -1,-1,-1
1000 REM CHARACTER SET
1010 CHSET=57344:RAMTOP=PEEK(106):CH=RAMTOP-8:CHBASE=CH*256:POKE 756,CH
1015 IF PEEK(CHBASE+8)=255 THEN RETURN
```

```
1020 RESTORE 1100:FOR I=CHBASE+8 TO CHBASE+119:READ A:POKE I,A:NEXT I
1030 FOR I=120 TO 471:POKE CHBASE+I,PEEK(CHSET+I):NEXT I
1050 RETURN
1100 DATA 255,129,129,129,129,129,129,255,0,102,102,102,0,0,0,0,0,24,60,126,24,2
4,24,0
1110 DATA 0,24,24,24,126,60,24,0,0,16,48,126,126,48,16,0,0,8,12,126,126,12,8,0
1120 DATA 255,195,217,243,231,255,231,255,24,24,8,24,56,88,8,24,24,24,16,24,28,2
5,16,24
1130 DATA 24,24,0,60,90,24,24,60,0,31,62,65,255,155,131,254,4,8,16,24,60,126,126
,50
1140 DATA 0,130,84,40,84,40,84,130,0,40,68,130,0,130,68,40
2000 REM INITIALISE VALUES
2010 POKE 77,0
2020 FOR I=1 TO 18:FOR J=1 TO 20:S(I,J)=0:NEXT J:NEXT I
2030 FOR I=1 TO 70:X=INT(RND(0)*18+1):Y=INT(RND(0)*20+1):S(X,Y)=1:NEXT I
2035 FOR I=1 TO 10:X=INT(RND(0)*18+1):Y=INT(RND(0)*20+1):S(X,Y)=5:NEXT I
2040 FOR I=1 TO 50:X=INT(RND(0)*18+1):Y=INT(RND(0)*20+1):S(X,Y)=2:NEXT I
2050 FOR I=1 TO 20:X=INT(RND(0)*18+1):Y=INT(RND(0)*20+1):S(X,Y)=3:POSITION X,Y:?
 #6;CHR$(39+128):NEXT I
2050 X=INT(RND(0)*18+1):Y=INT(RND(0)*20+1):S(X,Y)=4:POSITION X,Y:? #6;CHR$(33+12
8):TX=X:TY=Y
2070 X=1:Y=1:LOCATE X,Y,OLD:POSITION X,Y:? #6;CHR$(42+96)
2080 SCORE=0
2100 RETURN
3000 FOR I=0 TO 255 STEP 5:SETCOLOR 3,I/16,12:SOUND 0,I,8,10:NEXT I:SOUND 0,0,0,
0:SETCOLOR 3,3,10:RETURN
```

800 XL'DE MÜZİK

Bu program, 800 XL'inizi bir piano gibi kullanmanızı sağlar. Bu kısa ve enteresan program ile, kısa besteler yapabilirsiniz. Yaptığınız besteleri dinlemek için ESC tuşuna basın.

```
10 REM **********************
11 REM ** MUZIK PROGRAMI **
20 REM **      ME-TA       **
30 REM ** YAZILIM GURUBU **
40 REM **********************
50 GRAPHICS 0
60 SETCOLOR 2,5,5:SETCOLOR 4,5,5
70 TRAP 160
90 DIM T(500)
100 OPEN #1,4,0,"K:"
105 ? CHR$(125):? "DEGISIK  NOTALARI CALABILMEK ICIN     TUSLARA BASINIZ."
106 ?
107 ? "YAZDIGINIZ  MELODIYI DINLEYEBILMEK    ICIN ESC TUSUNA BASINIZ."
110 GET #1,A:L=L+1
115 IF A=27 THEN 160
120 T(L)=A
130 FOR X=15 TO 0 STEP -1
140 SOUND 0,A,10,X:NEXT X
150 GOTO 110
160 ? CHR$(125)
170 ? "HANGI TEMPO (1-4)"
180 GET #1,A
190 A=A-48:IF A<1 OR A>4 THEN 180
200 FOR J=1 TO L
210 S=T(J)
220 FOR X=15 TO 0 STEP -1
230 SOUND 0,S,10,X:NEXT X
235 FOR G=1 TO 10*(A-1):NEXT G
240 NEXT J
250 END
```

800 XL'DE ŞEKİL YARATMA

OYUNCU ÇİZİMİ

Bu programla kendi oyuncularınızı (**Sprites player**) yapıp kullanabilirsiniz. Oyuncular yüksek çözümlemede yapılmış ve 30 satır yüksekliğinde olabilir.

Program hafızada 3 kb yer kaplar. Programı **RUN** yaptıktan sonra, grafik Mod 4'de 30 satır yüsekliğinde bir kare belirecektir. Karenın içinde yanıp sönen imleçi **Joystick** ile idare edebilirsiniz. Ateş düğmesine basarak da oyuncunun şeklini belirleyebilirsiniz.

Start'a bastığınızda ekranda **MENU** belirecektir. Menüdeki şıklardan birini seçmek için, bunların baş harflerine basmanız yeterlidir.

SEÇENEKLER:

1. PLAYER **(Oyuncu):** Bu modda, size ilk önce renk sorulacak. Sonra da Player (oyuncu) verdiğiniz renkte çizilecek.

2. DATA **(Veriler):** Player'ın verileri grafik "Ø" da ekranda gösterilecektir. "E" tuşuyla çizim moduna dönebilirsiniz.

3. DEĞİŞTİRMEK: Bu modda, baş harflere basarak, player'ın enini veya rengini değiştirebilirsiniz. "E" tuşu ile de çizim moduna dönebilirsiniz.

En: Ø = Normal
1 = İki mislı
3 = Dört misli

Renk: 1 ilâ 255 arasındaki sayılar kabul edilir.

4. ORİJİNAL: En son ekranda gösterilen şekil, pencere yeniden çizilyor. Bu, seçenek **BREAK** ve **RESET**'le durdurulduktan sonra da çalışır.

5. TEMİZLEME: "E" tuşu ile, Renk ve Data modları ile **MENU**'de çizim moduna dönebilirsiniz.

```
10 REM **********************
11 REM ***                  ***
13 REM ***   A T A R I      ***
14 REM ***                  ***
15 REM *** YAZILIM GRUBU    ***
16 REM ***                  ***
17 REM ***  ELEKTROMETA     ***
18 REM ***                  ***
19 REM **********************
20 GRAPHICS 4:SETCOLOR 1,0,15:SETCOLOR 2,0,0:POKE 752,1:COLOR 1:OPEN #1,4,0,"K:"
30 BS=PEEK(88)+256*PEEK(89):COLOR 1
40 MEM=((PEEK(106)-4)/4)*4
50 POKE 559,62 COLOR 1:POKE 752,1:? "}":PLOT 31,6 DRAWTO 40,6 DRAWTO 40,36 DRAWT
O 31,36:DRAWTO 31,6:X=35:Y=20
60 ST=STICK(0)
70 X=X-(ST=11)+(ST=7):Y=Y-(ST=14)+(ST=13)
80 IF X<32 THEN X=32
90 IF X>39 THEN X=39
100 IF Y<7 THEN Y=7
110 IF Y>35 THEN Y=35
120 COLOR 1:PLOT X,Y
130 COLOR 0:IF STRIG(0)=0 THEN COLOR 1
140 PLOT X,Y
150 IF PEEK(53279)=6 THEN GOTO 500
160 GOTO 60
500 REM ** MENUE **
510 ? "}" POSITION 2,2:? "PLAYER/DATA'S/BENDERN/ORIGINAL/CLEAR
    EDITOR"
520 GET #1,K
530 IF K=ASC("P") THEN G=0 H=0 GOTO 1000
540 IF K=ASC("D") THEN GOGO=1200:H=0:G=1:GOTO 1000
550 IF K=ASC("A") THEN GOTO 1400
560 IF K=ASC("C") THEN GOTO 1600
570 IF K=ASC("O") THEN GOGOG=1800:G=1:H=1 GOTO 1000
580 IF K=ASC("E") THEN GOTO 50
600 IF PEEK(753)=3 THEN GOTO 520
1000 REM ** PLAYER ZEICHNEN **
1005 IF W=1 THEN GOTO 1020
1010 PM=PEEK(106)-32:PB=PM*256 POKE 54279,PM:FOR Q=PB+1024 TO PB+2048 POKE Q,0 N
EXT Q:W=1
1020 POKE 53256,0:POKE 559,62:POKE 53277,3
```

```
1030 RESTORE 1040 FOR A=1536 TO 1560 READ I:POKE A,I:NEXT I
1040 DATA 104,104,133,204,104,133,203,104,133,207,104,133,206,160,0,177,206,145,
203,200,192,30,208,247,96
1050 IF G=1 THEN GOTO 1090
1060 ? "}" POSITION 2,2 ? "WELCHE FARBE (1/255):", INPUT A
1070 IF A<1 OR A>255 THEN GOTO 1060
1080 POKE 704,A
1090 PMBAS=PB+2050
1095 IF H=1 THEN GOTO GOGOG
1100 IF O=1 THEN GOTO 1120
1110 FOR T=1 TO 30:POKE PMBAS+T,PEEK(BS+64+T*10):NEXT T
1115 IF G=1 THEN GOTO GOGO
1120 D=USR(1536,PB+1024+100,PMBAS)
1130 POKE 53248,150
1140 GOTO 50
1200 REM ** DATA'S AUSGEBEN **
1210 GRAPHICS 0:SETCOLOR 2,0,0 SETCOLOR 1,0,15 POKE 752,1:POKE 559,62
1220 FOR T=1 TO 29:? PEEK(PMBAS+T);" ";:NEXT T
1230 ? "":? ""
1240 ? "MIT 'E' ZURUECK IN DEN EDITOR"
1250 GET #1,K
1260 IF K<>ASC("E") THEN GOTO 1250
1270 GRAPHICS 4 SETCOLOR 1,0,15:SETCOLOR 2,0,0:COLOR 1 FOR N=1 TO 30 POKE BS+64+
N*10,PEEK(PMBAS+N):NEXT N
1280 GOTO 50
1400 REM ** AENDERN **
1410 ? "}"
1420 ? "WAS SOLL GEANDERT WERDEN ? "
1430 ? "BREITE(0,1,3)/FARBE(1-255)/EDITOR"
1440 GET #1,K
1450 IF K=ASC("B") THEN GOTO 1490
1460 IF K=ASC("F") THEN GOTO 1510
1470 IF K=ASC("E") THEN GOTO 50
1480 IF PEEK(753)=3 THEN GOTO 1440
1490 ? "}" POSITION 2,2 ? "WELCHE BREITE (0,1,3) ; INPUT B"
1500 POKE 53256,B:GOTO 1410
1510 ? "}" POSITION 2,2 ? "WELCHE FARBE(1/255):", INPUT F IF F<1 OR F>255 THEN G
OTO 1510
1520 POKE 704,F:GOTO 1410
1600 REM ** FENSTER CLEAR **
1610 FOR I=1 TO 30:POKE BS+64+T*10,0:NEXT T:GOTO 50
1800 REM ** ORIGINAL **
1810 FOR I=1 TO 30 POKE BS+64+T*10,PEEK(PMBAS+T):NEXT T
1820 GOTO 50
```

MODE # .9

Mode 9, size bir rengin 16 değişik tonunu peşpeşe ekranda görme imkânı sağlar. Böylece yarattığınız görüntüyü ve şekilleri golgelendirmeniz mümkün olur. Programda Ø-15 arası bir renk kodlaması yapılabilir. Ø, fondaki rengi belirler. 15 ise beyaza yakın olanları belirler.

Mode 9, grafiğin bütün kapasitelerini ve özelliklerini ortaya çıkaran bir programdır. Bu programı daha önce kullanmadıysanız, bilgisayarınıza yazın ve RUN yazıp, güzelliğini bizzat görün.

```
10 REM ** GTIA MODE NINE DEMO.**
20 GRAPHICS 9
30 SETCOLOR 4,6,0 Z=16:DEG :X=15
40 Z=Z-1 COLOR Z I=1
50 FOR P=0 TO 360 STEP 40:SOUND 1,P,12,15
60 IF I THEN PLOT SIN(P)*X+40,COS(P)*40+96:I=0:NEXT P
65 SOUND 0,X,10,15:SOUND 1,X+1,10,15:SOUND 2,Y,12,8
70 DRAWTO SIN(P)*X+40 COS(P)*40+96
80 NEXT P
90 X=X-1
100 IF X<0 THEN 120
110 GOTO 40
120 GOTO 120
130 SOUND 0,0,0,0
```

AJANIMIZ MAFYA MERKEZİNDE

Mafya'nın merkezine gözüpek bir şekilde saldıran ajanımız ne yazık ki başarıya ulaşamaz. Bu nedele kaçmak zorunda kalır. Ancak kaçış yolu çok zorludur. Eğer kurtulabilecekse, bu sizin sayenizde olacak. Ajanımızın peşindeki adamları, yollarına çukurlar kazarak durdurabilirsiniz. Bunun için joystik'in ateş düğmesine basmalısınız.

```
10 REM MAFYA
20 REM ATARI YAZILIM GRUBU
30 REM (c) ATARI KULLANICI
33 REM ATARI 800 XL'DE YAZILMISTIR
35 POKE 106,PEEK(106)-4:GRAPHICS 0
37 ? :? "Dusunuyorum.."
40 GOSUB 9000:REM Baslangic
50 GOSUB 8500:REM Aciklamalar
100 LIVES=3:SCREEN=1
150 GOSUB 5000:REM Ekran
160 GOSUB 6000:REM Basla
200 GOSUB 1010:GOSUB 1505
300 IF OK AND L THEN 200
310 IF OK THEN SCREEN=SCREEN+1
320 IF  NOT OK THEN GOSUB 7000
330 IF LIVES THEN 150
350 GOSUB 4500:REM Puanlama
400 GOTO 100:REM Baska oyun
500 END
1000 REM --Adami hareket ettirme--
1010 P=S+X+Y*20:IF A(X,Y)=4 OR PEEK(P)<>133 THEN OK=0:RETURN
1015 IF A(X,Y+1)=4 THEN I=X:J=Y+1:GOTO 1070
1020 IF STRIG(0)=0 AND D THEN A(X+D,Y+1)=4:POKE P+D+20,0:RETURN
1060 JOY=STICK(0):I=X-(JOY=11)+(JOY=7):J=Y-(JOY=14)+(JOY=13):IF J<0 THEN J=Y
1061 IF I<0 OR I>19 THEN I=X
1065 IF A(I,J)<2 OR (I=X AND J=Y) THEN RETURN
1070 SOUND 0,50,10,8:Q=S+I+J*20:IF PEEK(Q)=68 THEN OK=0
1090 POKE P,194*(A(X,Y)=2):POKE Q,133:D=I-X:X=I:Y=J:SOUND 0,0,0,0:RETURN
1500 REM -Nobetcileri hareket ettirme-
1505 SOUND 1,193,10,4:N=N+1:IF N=SCREEN*2 THEN N=0
1515 P=B(N,0):Q=B(N,1):IF D(N) THEN RETURN
1530 IF A(P,Q)=4 THEN D(N)=1:POKE S+P+Q*20,0:L=L-1:RETURN
1540 IF A(P,Q+1)=4 THEN BX=P:BY=Q+1:GOTO 1610
1560 BX=P+(X>P)-(X<P):IF A(BX,Q)<2 THEN BX=P
1580 BY=Q+(Y>Q)-(Y<Q):IF A(BX,BY)<2 THEN BY=Q
1610 POKE S+P+Q*20,194*(A(P,Q)=2):POKE S+BX+BY*20,68:B(N,0)=BX:B(N,1)=BY
1700 SOUND 1,0,0,0:RETURN
4500 REM -------Puanlama-------
4505 FOR I=0 TO 3:SOUND I,0,0,0:NEXT I
4530 GRAPHICS 0:SETCOLOR 2,0,0:POKE 755,0
4600 RESTORE 4700:FOR I=1 TO SCREEN:READ M$:NEXT I
4610 ? :? :? :? "      P U A N L A M A "
4620 ? :? :? :? "     ";M$
4640 ? :? :? :? "   Diger oyun icin ates'e basin.."
4650 GOSUB 8000
4700 DATA ***** berbat  ******,***** cok kotu  ****,***     kotu       **,***   y
eterli    ***
4710 DATA ******** OK ********,******  iyice  *****,**** oldukcaiyi ****,****  C
ok iyi  *****
4720 DATA *****   sarip   ****,***** W O W !!! ****,*****sasirtici! *****,******
  A S  ******
4800 RETURN
5000 REM ----- Ekran -------
5005 FOR I=0 TO 3:SOUND I,0,0,0:NEXT I
5010 GRAPHICS 17:POKE 756,PEEK(106)
5020 SETCOLOR 0,3,6:SETCOLOR 1,7,8:SETCOLOR 2,12,8:SETCOLOR 3,13,12
5040 POKE 755,0:RESTORE 5163:POKE 77,0
5045 S=PEEK(88)+256*PEEK(89):X=S
5050 FOR J=0 TO 21
5060 READ M$
```

```
5070 FOR I=0 TO 19
5075 T$=M$(I+1)
5080 IF T$="*" THEN A(I,J)=3
5090 IF T$="." THEN A(I,J)=0
5100 IF T$="H" THEN A(I,J)=2:POKE X,194
5110 IF T$="=" THEN A(I,J)=1:POKE X,1
5120 X=X+1
5150 NEXT I
5160 NEXT J
5161 RETURN
5163 DATA .H*******H*********H*.
5164 DATA .H======H========H=.
5165 DATA .H......H........H..
5166 DATA .H......H........H..
5170 DATA *H***H**H**H*****H*H
5180 DATA ======H=====H========H
5190 DATA .....H.....H.......H
5200 DATA .....H.....H.......H
5210 DATA .*H**H*****H***H***H
5220 DATA .=H==========H====
5230 DATA ..H..........H....
5240 DATA ..H..........H....
5250 DATA **H*H****H*****H*H**
5260 DATA ====H====H=======H==
5270 DATA ....H....H.......H..
5280 DATA ....H....H.......H..
5290 DATA *H**H****H****H**H*.
5300 DATA =H=======H====H===.
5310 DATA .H.......H....H.....
5320 DATA .H.......H....H.....
5340 DATA .H*******H****H*****
5350 DATA .=========H=========
6000 REM ------- Basla --------
6010 X=10:Y=20:POKE S+X+Y*20,133
6020 FOR I=0 TO SCREEN*2-1
6025 D(I)=0
6030 B(I,0)=1+INT(RND(1)*18)
6035 B(I,1)=INT(5*RND(1))*4
6040 POKE S+B(I,0)+20*B(I,1),68
6045 NEXT I
6050 L=I
6100 POSITION 0,23:? #6;"casus:";LIVES;:POSITION 10,23:? #6;"sevive:";SCREEN;
6150 OK=1:N=0
6200 RETURN
7000 REM ------ Yakalanma-- -
7010 LIVES=LIVES-1:POKE S+X+Y*20,133
7030 SOUND 1,0,0,0:SOUND 2,0,0,0:SOUND 3,0,0,0
7040 FOR I=100 TO 255 STEP 2
7050 SOUND 0,I,10,4:SOUND 1,I/2,10,3:SOUND 2,I/4,10,4:SOUND 3,300-I,10,1
7060 NEXT I
7200 RETURN
8000 REM ---------- Melodi--------
8040 J=1:SOUND 2,193,10,3
8050 RESTORE P(J):SOUND 1,C(J),10,4:IF J=9 THEN J=0
8070 READ I:IF I=0 THEN J=J+1:GOTO 8050
8080 SOUND 0,I,10,10
8100 IF PEEK(20)<6 THEN 8100
8110 POKE 20,0:IF STRIG(0) THEN 8070
8120 RETURN
8200 DATA 85,96,76,96,72,96,64,96,57,96,50,96,47,96,50,96,47,96,47,50,57,47,50,5
7,47,50,57,47,47,47,0
8220 DATA 47,50,47,50,57,50,57,64,57,50,57,50,47,50,47,0
8240 DATA 64,57,72,64,76,72,85,76,96,85,96,102,114,128,144,153,173,193,173,153,1
44,128,114,102,153,144,128,114
8250 DATA 102,96,0
8500 REM -----Aciklamalar -----
8510 GRAPHICS 2:POKE 755,0
8515 SETCOLOR 2,3,0:SETCOLOR 4,3,0:SETCOLOR 0,13,12
8520 POSITION 5,4:? #6;"  MAFYA   "
```

```
8570 ? :? :? "        Ates duamesine basin")
8575 GOSUB 8000
8580 GRAPHICS 0:SETCOLOR 2,8,0:SETCOLOR 4,8,6:POKE 755,0
8585 POSITION 9,2:? "     M A F Y A       "
8590 ? :? :? "Parlemento binasina saldiran casusumuzne yazik  basariya ulasamami
S"
8600 ? "ve kacmaya calisiyor.Ona bu amansiz   takipte yardimci olur musunuz?"
8610 ? :? "Muhafizlar sizi takip ediyorlar.      Onlardan yollarina cukurlar kaz
arak   kurtulabilirsiniz."
8620 ? :? "Joystick'inizin ates duamesine basaraksizde korunmak amaciyla cukurla
r      acabilirsiniz."
8640 ? :? :? :? "Ates duamesine basin.."
8700 GOSUB 8000
8800 RETURN
9000 REM ----- Baslangic  -----
9005 POKE 755,0
9010 RESTORE 9080
9020 DIM M$(20),A(19,23),P(9),C(9),T$(1),B(30,1),D(30)
9040 FOR I=1 TO 9:READ J:P(I)=J:READ J:C(I)=J:NEXT I
9080 DATA 8200,173,8200,173,8220,230,8220,230,8200,173,8200,173,8220,230,8220,23
0,8240,128
9085 ? :? "Konsantre olmam gerekiyor.."
9090 K=PEEK(106)*256:FOR I=47 TO 1023:POKE K+I,PEEK(57344+I):NEXT I
9095 ? :? "OF.."
9194 FOR I=0 TO 47:READ J:POKE K+I,J:NEXT I
9200 RETURN
9500 REM Karakterler
9505 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
9510 DATA 251,251,251,251,0,223,223,223
9520 DATA 66,126,66,66,66,126,66,66
9530 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
9540 DATA 16,56,16,124,254,186,40,108
9550 DATA 16,56,16,124,186,56,40,108
```

SÜPER LABİRENT

İlk öne bilgisayarınızın tesadüf fonksiyonuyla bir labirent kurulur.

Bu labirentin şekli her sefer değişiktir.

Bu labirente bazı mavi noktalar dağıtılırlar.

Göreviniz önceden belirlenmiş zaman içinde mümkün olduğu kadar çok mavi nokta toplamak. Joystiğinizin yardımıyla sarı noktanızı her tarafa oynatabilirsiniz.

Mavi noktaları yemek için noktanızı onların üzerlerinden geçirmelisiniz. Bütün noktaları toplayabilecek misiniz?

Bakalım ne kadar hünerlisiniz!

```
100 REM **********************
200 REM * SUPER - LABIRENT *
300 REM **********************
400 REM *                  *
500 REM *  ME-TA SOFTWARE  *
600 REM *                  *
700 REM **********************
1040 GRAPHICS 3+16
1050 COLOR 1:PLOT 4,0:DRAWTO 36,0:DRAWTO 36,22:DRAWTO 4,22:DRAWTO 4,0
1060 DIM M(200),N(200)
1070 K=0:M=18:N=10
1080 PLOT M,N
1090 LOCATE M+2,N,X:IF X=0 THEN 1140
1100 LOCATE M-2,N,X:IF X=0 THEN 1140
1110 LOCATE M,N+2,X:IF X=0 THEN 1140
1120 LOCATE M,N-2,X:IF X=0 THEN 1140
1130 GOTO 1230
1140 D=INT(RND(0)*4)+1:ON D GOTO 1150,1160,1170,1180
1150 M1=-1:N1=0:GOTO 1190
1160 M1=0:N1=1:GOTO 1190
1170 M1=1:N1=0:GOTO 1190
1180 M1=0:N1=-1
```

```
1190 LOCATE M+M1*2,N+N1*2,X:IF X=1 THEN 1140
1200 PLOT M+M1,N+N1:PLOT M+M1*2,N+N1*2
1210 SOUND 0,M+N,10,4:SETCOLOR 0,RND(0)*15,10:SETCOLOR 4,RND(0)*15,8
1220 M=M+M1*2:N=N+N1*2:K=K+1:M(K)=M:N(K)=N:GOTO 1090
1230 M=M(K):N=N(K):K=K-1
1240 IF K=0 THEN 1260
1250 GOTO 1090
1260 CLR
1270 M=11:N=11
1280 SETCOLOR 0,1,10:SETCOLOR 4,4,6
1290 SETCOLOR 2,8,8:COLOR 2:PLOT M,N
1300 SETCOLOR 1,12,8:FOR I=1 TO 24:GOSUB 1440:NEXT I
1310 S=STICK(0):IF S=15 THEN 1410
1320 X=M:Y=N:GOSUB 1620
1330 COLOR 0:PLOT M,N:LOCATE X,Y,Z
1340 IF Z=1 THEN 1400
1350 IF Z=3 THEN HT=HT+1:FOR I=1 TO 20:SOUND 0,I+50,12,15:NEXT I:IF HT=24 THEN 1
430
1360 IF HT=0 THEN 1390
1370 COLOR 3:IF HT/2=INT(HT/2) THEN PLOT 1,23-HT
1380 IF HT/2<>INT(HT/2) THEN PLOT 2,23-HT
1390 M=X:N=Y
1400 COLOR 2:PLOT M,N
1410 CT=CT+0.02:COLOR 2:PLOT 38,22-CT:PLOT 39,22-CT:IF CT>21 THEN PLOT 38,0:PLOT
 39,0:GOTO 1430
1420 SOUND 0,2*M+2*N,10,4:GOTO 1310
1430 GOTO 1470
1440 COLOR 3:X=INT(RND(0)*16)*2+3:Y=INT(RND(0)*11)*2+1:LOCATE X,Y,Z
1450 IF Z<>0 THEN 1440
1460 PLOT X,Y:RETURN
1470 GRAPHICS 0
1480 OPEN #2,8,2,"S:"
1490 RATING=(HT+1)*4
1500 SETCOLOR 0,1,12:SETCOLOR 1,8,8
1510 PRINT #2:PRINT #2;"   tebrikler!!!"
1520 PRINT #2:PRINT #2;"   PUANINIZ :";RATING*10
1530 PRINT #2
1540 PRINT #2
1550 PRINT #2;"TEKRAR OYNAMAK ICIN"
1560 PRINT #2;" ates TUSUNA BASIN"
1590 IF STRIG(0)=0 THEN 1610
1600 SOUND 0,RND(0)*100,10,4:GOTO 1590
1610 POKE 77,0:RUN
1620 IF S=5 OR S=7 THEN X=X+1:RETURN
1630 IF S=6 OR S=14 THEN Y=Y-1:RETURN
1640 IF S=9 OR S=13 THEN Y=Y+1:RETURN
1650 IF S=10 OR S=11 THEN X=X-1:RETURN
```

MODE # 11

Mode 11, Mode 9'a benzeyen bir programdır. Mode 9'dan farklı olarak Mode 11, onaltı değişik rengin aynı anda ekranda görünmesini sağlar. Aynı zamanda, bu 16 rengin parlaklığını da ayarlamak mümkündür.

```
10 REM ** GRAPPHICS MODE 11 DEMO **
20 GRAPHICS 11:SETCOLOR 4,0,8
30 COLOUR=INT(RND(0)*15)+1
40 COLOR COLOUR
60 PLOT X,Y:DRAWTO 79-X,Y:DRAWTO 79-X,191-Y:DRAWTO X,191-Y:DRAWTO X,Y
65 SOUND 0,X,10,15:SOUND 1,X+1,10,15:SOUND 2,Y,12,8
70 X=X+0.5:Y=Y+1
80 IF X<40 THEN 30
90 SOUND 0,0,0,0:SOUND 1,0,0,0:SOUND 2,0,0,0
100 GOTO 100
```